

**MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPA MATERI GERAK BENDA  
MELALUI STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT***



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi  
Strata 1 pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:  
**LUQMAN AMRI**  
**A510110023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPA MATERI GERAK BENDA  
MELALUI STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

**LUQMAN AMRI**

**A 510 1100023**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Achmad Fathoni', with a large circular flourish on the left side.

**Dr. Achmad Fathoni, M.Pd**

**NIDN. 0626065701**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

OLEH

LUQMAN AMRI

A510110023

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Kamis, 9 Mei 2019

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Achmad Fathoni, M.Pd  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Suwarno, S.H., M.Pd  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Wahdan Najib Habiby, M.Pd  
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,  
  
Prof. Dr. Haran Joko Prayitno, M.Hum  
NIP. 196304281993031001

## PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 13 Februari 2019

Penulis



**Luqman Amri**  
**A 510 110023**

## **MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPA MATERI GERAK BENDA MELALUI STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Teams Games Tournament* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Rejosari Tahun Ajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah 26 siswa kelas III SD Negeri 1 Rejosari. Penelitian ini terdiri 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber adalah dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi metode diperoleh dari hasil observasi, studi dokumen, dan hasil wawancara. Keabsahan data untuk hasil belajar menggunakan validitas isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase keaktifan yaitu, pra siklus sebesar 40,62%, siklus I pertemuan I sebesar 43,49% dan pertemuan II sebesar 46,39%, dan siklus II pertemuan I sebesar 64,66% dan pertemuan II sebesar 81,49%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Rejosari dalam pembelajaran IPA melalui strategi *Team Games Tournament*.

**Kata Kunci:** Keaktifan belajar, *Team Games Tournament*, PTK

### **Abstrack**

This research aims to improve the activeness of learning Natural Science through *Teams Games Tournament* strategy on the third grade students of Rejosari 1 Elementary School for academic years 2018/2019. The type of research is Classroom Action Research (CAR). The subject of this research are 34 third grade students of Rejosari 1 Elementary School. This research consist of two cycles, where every cycle consist of four stages i.e. planning, action, observation, and reflection. Data collection technique used is observation. This research uses source and method triangulation. Source triangulation are coming from teachers and students, while method triangulation is obtained from the result of observation, case study and interview. The data validity for study result uses content validity. The data analysis techniques are *data reduction*, *data display*, and *conclusion drawing/verification*. The result of the research shows that *Team Games Tournament* strategy can improve the activeness of learning Natural Science. It is proven by the average percentage of activeness;

the pre-cycle are 40,62%, while cycle I meeting I is 43,49% and meeting II is 46,39%, and cycle II meeting is 46,39% and cycle II meeting I is 64,66% and meeting II is 81,49%. Based on the classroom action result that has been conducted in two cycles, it can be concluded that there is an improvement of the activeness of learning Natural Science on the third grade students of Rejosari 1 Elementary School through Teams Games Tournament strategy.

**Keywords:** Learning activeness, Team Games Tournament, CAR

## 1. PENDAHULUAN

Di Indonesia, problematika pendidikan salah satunya yaitu lemahnya dalam proses pembelajaran. Sebagai bukti, siswa selalu diarahkan pada kemampuan untuk menghafal informasi. Siswa hanya dipaksa untuk mengingat dan menimbun informasi dengan tidak dihubungkan pada kehidupan sehari-hari. Sehingga pembelajaran membosankan dan hubungan antara guru dengan siswa tidak berarti.

Mengatasi problematika itu, seorang guru harus melakukan sesuatu hal yang baru dalam proses pembelajaran agar berjalan secara efektif, menyenangkan dan mencapai tujuan secara optimal. Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa baik dalam perubahan perilaku dibidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Guru harus mengajak siswa dan memotivasi agar aktif dalam pembelajaran serta keingin tahuan siswa meningkat dalam pembelajaran IPA sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan guru dan pembelajaran bermakna untuk siswa.

Problematika yang ada di kelas III SD Negeri 1 Rejosari yaitu, guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPA, suasana di kelas menjadi membosankan. Sehingga banyak siswa yang tidak aktif dalam belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah.

Peneliti melakukan penelitian keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament*. Tujuan penelitian yaitu, untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Rejosari Tahun Ajaran 2018/2019.

## 2. METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Variabel penelitiannya yaitu keaktifan belajar, dan strategi *Team Games Tournament*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data (*data reduction*), 3) penyajian data (*data display*), dan 4) penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*). Keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi metode dan triangulasi sumber.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

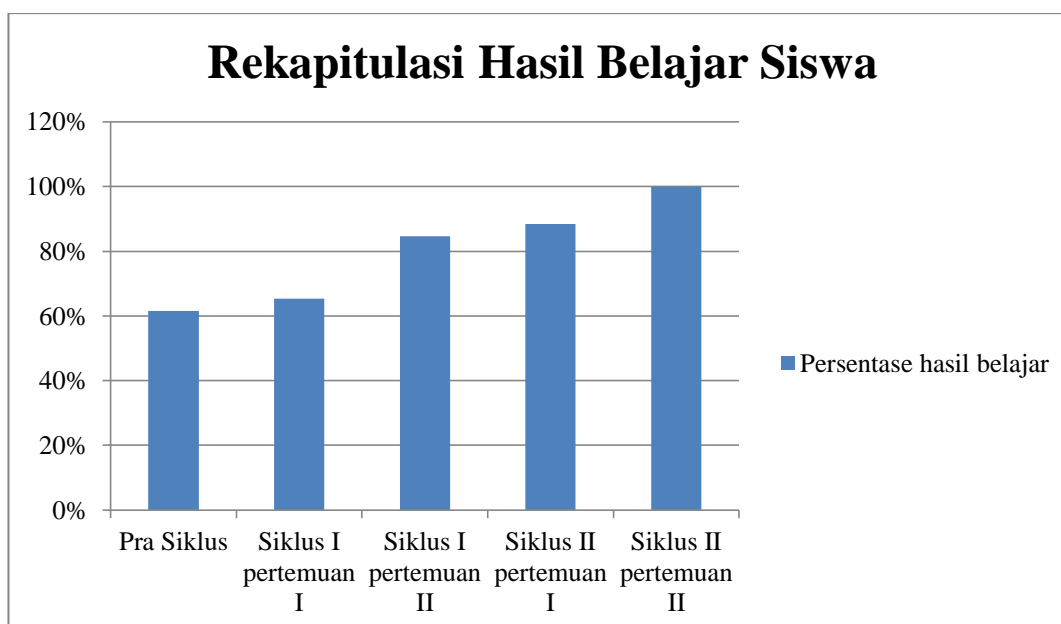
Berdasarkan analisis data, hasil penelitian yaitu hasil kolaborasi kerja antara peneliti dengan guru kelas. Guru melakukan refleksi pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar. Berikut adalah data dari keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament* mulai dari pra siklus, siklus I (pertemuan I dan II), dan siklus II (pertemuan I dan II).

Tabel 1 Perbandingan Keaktifan Belajar

No	Indikator Keaktifan Belajar	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			I	II	I	II
1.	Perhatian terhadap penjelasan	44,23%	46,10%	50,96%	64,42%	83,65%
2.	Mengajukan pertanyaan	45,19%	49%	50%	66,35%	80,77%
3.	Menjawab pertanyaan	33,65%	37,50%	41,35%	66,35%	79,81%
4.	Aktif dalam bekerjasama	39,42%	41,35%	43,27%	61,53%	81,73%
Rata-rata Persentase		40,62%	43,49%	46,39%	64,66%	81,49%

Dilihat dari tabel, setiap indikator mengalami peningkatan secara bertahap. Perkembangan hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan dampak dari peningkatan keaktifan belajar, hasil tes evaluasi pra siklus siswa yang mencapai KKM ada 16 siswa, dengan persentase pencapaian KKM sebesar 61,54%, dan rata-rata nilai kelas yaitu 71,5. Siklus I pertemuan I siswa yang lulus KKM ada 17 siswa, dengan persentase pencapaian KKM sebesar 65,38%, dan rata-rata nilai kelas sebesar

74 dan pertemuan II siswa yang lulus KKM ada 22 siswa, dengan persentase pencapaian KKM sebesar 84,61%, dan rata-rata nilai kelas sebesar 76,5. Siklus II pertemuan I siswa yang lulus KKM ada 23 siswa, dengan persentase pencapaian KKM sebesar 88,46%, dan rata-rata nilai kelas sebesar 79,5 dan pertemuan II siswa yang lulus KKM ada 26 siswa, dengan persentase pencapaian KKM sebesar 100%, dan rata-rata nilai kelas sebesar 82,5.



Gambar 1 Rekapitulasi Hasil Belajar IPA

*Team Games Tournament* yaitu strategi atau model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa beranggotakan 5 sampai 6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras yang berbeda.

Penggunaan strategi *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan karena strategi ini menambahkan dimensi kegembiraan dengan penggunaan permainan.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus ada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kemudian dianalisis dan direfleksikan pada tiap akhir siklus untuk menentukan keberhasilan penelitian apakah perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya ataupun tidak.



Pada siklus I keaktifan siswa mengalami peningkatan tetapi belum maksimal. Sedangkan pada siklus II menunjukkan kemampuan guru dalam pembelajaran IPA dengan strategi *Team Games Tournament* mengalami peningkatan. Pembelajaran berlangsung secara optimal karena banyaknya siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi dan refleksi siklus I dan II, penelitian berhasil mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan siswa yang mencapai indikator yaitu lebih dari 75% siswa sudah mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, aktif bekerjasama, dan perhatian terhadap penjelasan.

#### **4. PENUTUP**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Keaktifan belajar mempengaruhi hasil belajar IPA siswa melalui penggunaan strategi *Game Teams Tournament* pada kelas III SD Negeri 1 Rejosari tahun ajaran 2018/2019; 2) Penggunaan strategi *Game Teams Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Rejosari tahun ajaran 2018/2019.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Haryati, Etik Desti. 2015. "*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Card Sort*". Jurnal Pedagogi 3 (4): 1-13.
- Jalil, Muhammad Abdul. 2015. "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung*". Skripsi UIN Tulungagung.
- Tauhid, Jauhar. 2013. "*Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN I Ujumbou Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*". Journal Elementary of Education, Vol 1 (1): 1-12.
- Sari, Denis Purnama. 2013. "*Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Turen pada Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)*". Jurnal-Online.um.ac.id.